

6 Séquence numéro 6 et 7 : fin du projet, séance de conclusion. 2h CM, 8h TP

6.1 TP - Développement autonome.



A l'heure actuelle, votre projet doit être capable d'afficher un donjon graphique. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez vous resynchroniser avec l'avancé du TP en utilisant la solution en ligne à l'adresse suivante : <https://github.com/antoineTauvelENSEA/Whatever2D/tree/SeanceTPNumero4>

Au début de la séance, vous devez choisir un objectif spécifique en binôme, **et le faire valider par l'enseignant**. Vous avez huit heures pour coder ce ou ces objectifs. La notation des séances de TP se fera essentiellement sur ces séances avec les critères suivants :

- L'implication dans les séances (50 % de la note finale de TP). Seront notamment pris en compte l'assiduité, la ponctualité, l'implication, la durée des poses etc.
- La qualité du code rendu (usage de polymorphisme, commentaire au format javadoc, création de classes pertinentes, diagramme de classe. Cela comptera pour 25 % de la note.
- Le nombre et la qualité des fonctionnalités prévu, pour 25 %.

Voici une liste non exhaustive de fonctionnalité possible. N'hésitez pas à proposer votre fonctionnalité.

A total, il faut au moins viser 4 étoiles de difficultés.

Nom	Fonctionnalité à prévoir	Difficulté
Ecran titre	On rentre dans le jeu en cliquant un bouton	*
Game Over	A la mort du personnage, un écran indique le game over	*
Indicateur de vie	Une barre de vie diminue à chaque collision avec un ennemie	*
Présence de piège statiques	Les pièges diminuent la vie du héros	*
Invincibilité temporaire	A chaque collision, on reste invincible pendant 2 secondes	**
Timer	Le temps pour sortir du labyrinthe est chronométré	**
Niveaux	Des portes permettent de passer d'un niveau à un autre	**
Ennemie à pattern simple	Des ennemis ont des patterns (ronde de surveillance ou vise le héros)	***
Ennemie à pattern complexe	Des ennemis ont des patterns complexes impliquant la visibilité en ligne directe sur le héros (ronde de surveillance ou charge vers le héros)	****
Attaque de contact	Le héros utilise une arme ou un sort de contact dans une direction	***
Attaque à distance	Le héros utilise un arc ou un sort dans une direction	****
Attaque de zone	Le héros pose une bombe qui explosera au bout de 3 secondes	****

Lors de la dernière séance, la dernière heure sera consacrée à une présentation de votre travail : un extrait de code pertinent et le résultat de votre travail.